

<<精通Visual C# 2008>>

图书基本信息

书名：<<精通Visual C# 2008>>

13位ISBN编号：9787115189301

10位ISBN编号：7115189307

出版时间：2009-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：孙继磊，刘亮亮 著

页数：630

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

前言

本书遵循由浅入深、循序渐进的学习规律，充分考虑语言学习的特点，紧密结合开发示例，体系完整地介绍了Visual Studio.NET平台下的c#开发技术。全书不仅包括基本的语法知识和形象的操作向导，同时更注重讲解软件设计思路、底层工作原理、重要的算法思想等内容。

内容概要

本书由浅入深、循序渐进地讲解了微软公司的核心开发语言C# 3.0和最新版的开发工具Visual Studio 2008，以及在该环境下如何开发各种类型的应用程序。

本书分为6篇：基础技术篇、Windows编程篇、数据库编程篇、Web编程篇、最新技术篇、项目实战篇，共30章。

第1篇介绍了C#基本的语法知识和基本控件的使用；第2篇介绍了Windows窗体编程内容，同时包含了C#较高级的编程知识（如反射、泛型等）；第3篇以SQL Server2005为例讲解了ADO.NET数据库编程技术；第4篇介绍ASP.NET Web应用程序开发；第5篇介绍.NET 3.5最新技术，包括Ajax、WPF、WCF、LINQ等；第6篇提供了论坛系统、俄罗斯方块网络对战两个技术含量高、实用性强的案例。

本书涉及C#编程的方方面面，初级读者可以系统学习本书，整体掌握使用C#语言进行应用程序开发的技术；中级读者可以跳过或浏览熟悉的内容，直接学习感兴趣的知识；对高级读者而言，本书可以作为开发手册使用。

书籍目录

第1篇 基础技术篇第1章 Visual Studio 2008 IDE简介1.1 安装Visual Studio 20081.2 Visual Studio 2008 概览1.2.1 起始页1.2.2 开发环境1.2.3 窗口布局调整1.3 用Visual Studio 2008 IDE开发应用程序1.3.1 控制台应用程序1.3.2 Windows窗体应用程序1.4 HelloWorld程序1.4.1 HelloWorld程序1.4.2 namespace命令1.4.3 using命令1.4.4 程序注释1.4.5 Main函数1.4.6 为HelloWorld添加色彩1.5 调试应用程序1.6 小结第2章 常量和变量2.1 常量2.1.1 常量定义2.1.2 常量的初始化2.1.3 使用常量的好处2.2 变量2.2.1 变量的声明和使用2.2.2 变量的作用域2.2.3 实例变量和静态变量2.3 运算符与表达式2.3.1 算术运算符、关系运算符和逻辑运算符2.3.2 赋值运算符和字符串运算符2.3.3 条件运算符2.3.4 强制类型转换2.4 枚举2.5 小结第3章 方法与数组3.1 方法3.1.1 C#中的方法3.1.2 值传递与引用传递3.1.3 递归方法3.2 数组3.2.1 数组类型3.2.2 声明和分配数组3.2.3 数组元素访问3.3 小结第4章 流程控制语句4.1 条件控制结构4.1.1 条件判断if语句4.1.2 条件选择switch...case语句4.2 循环控制结构4.2.1 while循环4.2.2 do...while循环4.2.3 for循环4.2.4 foreach循环4.2.5 break和continue关键字4.2.6 多重循环4.3 小结第5章 面向对象程序设计5.1 面向对象基本概念5.1.1 对象和类5.1.2 抽象5.1.3 封装5.1.4 继承5.1.5 多态5.2 类5.2.1 类的定义5.2.2 构造函数5.2.3 对象实例化和使用5.2.4 C#垃圾回收机制5.2.5 析构函数5.3 C#属性5.3.1 定义属性5.3.2 属性的读写控制5.3.3 使用属性的好处5.4 重载5.4.1 重载的意义5.4.2 方法重载5.4.3 运算符重载5.5 继承和多态5.5.1 实现继承5.5.2 变量的定义类型与实际类型5.5.3 基类和派生类之间的类型转换5.5.4 虚方法和多态5.5.5 抽象类和密封类5.5.6 this关键字5.5.7 base关键字5.5.8 构造函数相互调用5.6 小结第6章 结构和接口6.1 结构6.1.1 结构概述6.1.2 何时使用结构6.2 接口6.2.1 接口概述6.2.2 使用接口6.2.3 显式接口实现6.2.4 自动生成接口代码框架6.2.5 多重继承程序举例6.2.6 接口与抽象类的对比6.3 小结第7章 异常处理7.1 异常处理概述7.1.1 认识异常7.1.2 try...catch语句7.2 处理异常7.2.1 捕获特定类型的异常7.2.2 finally语句7.3 深入了解异常7.3.1 异常传播7.3.2 throw语句7.3.3 自定义异常7.3.4 异常处理机制的优势7.3.5 嵌套try语句7.4 小结 107第2篇 Windows编程篇第8章 Windows应用程序概述8.1 Windows应用程序浅析8.1.1 认识Windows应用程序8.1.2 手工创建Windows应用程序8.2 调试Windows应用程序8.2.1 设置条件断点8.2.2 Trace类8.2.3 消息提示框MessageBox8.3 窗体8.3.1 Form类的属性8.3.2 Form类的事件8.3.3 Form类的方法8.4 小结第9章 Windows窗体控件(一) 9.1 键盘和鼠标事件9.1.1 键盘事件9.1.2 鼠标事件9.2 Button控件9.2.1 Button控件的属性9.2.2 Button控件的事件和方法9.3 文本控件9.3.1 TextBox控件9.3.2 MaskedTextBox控件9.3.3 RichTextBox控件9.3.4 NumericUpDown控件9.4 图片控件9.4.1 ImageList控件9.4.2 PictureBox控件9.5 日期控件9.5.1 MonthCalendar控件9.5.2 DateTimePicker控件9.6 选择控件9.7 Timer控件和ProgressBar控件9.7.1 Timer控件9.7.2 ProgressBar控件9.8 小结第10章 Windows窗体控件(二) 10.1 列表控件10.1.1 列表框控件ListBox10.1.2 拖放10.1.3 复选列表框控件CheckedListBox10.1.4 组合框控件ComboBox10.2 列表视图和树形视图控件10.2.1 列表视图控件ListView10.2.2 树形视图控件TreeView10.3 容器控件10.3.1 容器控件概述10.3.2 面板控件Panel10.3.3 分组框控件GroupBox10.3.4 标签控件TabControl10.3.5 拆分控件SplitContainer10.4 菜单栏、工具栏和状态栏10.4.1 菜单10.4.2 工具栏10.4.3 状态栏10.4.4 工具栏容器10.5 其他Windows窗体控件10.5.1 工具提示控件ToolTip10.5.2 通知图标控件NotifyIcon10.5.3 属性表格控件PropertyGrid10.6 小结第11章 对话框11.1 对话框概述11.1.1 模式对话框和非模式对话框11.1.2 对话框结果11.1.3 与对话框交换数据11.2 通用对话框11.2.1 文件夹浏览对话框11.2.2 打开文件对话框11.2.3 文件另存为对话框11.2.4 颜色对话框11.2.5 字体对话框11.3 打印对话框11.3.1 打印概述11.3.2 打印机设置11.3.3 页面设置11.3.4 打印预览11.3.5 打印多页11.4 小结第12章 委托和事件12.1 委托12.1.1 委托概述12.1.2 多路广播委托12.1.3 异步委托调用12.1.4 取得异步委托结果12.1.5 Control.Invoke方法12.2 事件12.2.1 事件概述12.2.2 事件处理程序12.3 深入理解委托和事件12.4 小结第13章 用户控件和安装部署13.1 用户控件13.1.1 简单用户控件13.1.2 添加属性13.1.3 添加事件13.1.4 综合示例13.2 打包应用程序13.3 小结第14章 类型和反射14.1 值类型和引用类型14.1.1 值类型和引用类型的概念14.1.2 装箱和拆箱14.1.3 对象相等14.2 反射14.2.1 System.Type类14.2.2 类型成员14.3 小结第15章 C#高级特性15.1 泛型15.1.1 泛型的概念15.1.2 使用泛型15.1.3 泛型约束15.2 泛型集合类15.2.1 泛型集合接口15.2.2 列表15.2.3 堆栈和队列15.2.4 字典(哈希表) 15.3 匿名方法15.3.1 匿名方法概述15.3.2 匿名方法实际应用15.4 索引器和迭代器15.4.1 索引器15.4.2 迭代器15.5 分部类型和可空类型15.6 小结第16章 文件操作16.1 System.IO命名空间16.2 .NET文件

系统16.2.1 管理目录16.2.2 管理文件16.3 文本文件读写16.4 二进制文件读写16.5 文件操作实例展示16.6 小结第3篇 数据库编程篇第17章 SQL Server 2005概述17.1 数据库管理17.1.1 Management Studio环境17.1.2 添加和删除数据库17.1.3 备份和还原数据库17.2 数据库表管理17.2.1 修改表结构17.2.2 键和索引17.3 SQL Server 2005其他常用功能17.3.1 配置管理器17.3.2 查询分析器17.4 小结第18章 数据访问18.1 连接数据库18.1.1 从VS 2008连接到数据库18.1.2 数据库连接类DbConnection18.2 执行SQL命令18.2.1 数据库命令类DbCommand18.2.2 SQL命令参数18.3 DataReader和DataSet18.3.1 数据读取器DataReader18.3.2 数据集DataSet概述18.3.3 数据表、数据列和数据行18.3.4 构建表结构18.3.5 编辑数据18.3.6 数据行状态18.4 数据适配器18.4.1 SqlDataAdapter概述18.4.2 填充数据18.4.3 获取表架构18.4.4 更新数据库18.4.5 命令生成类SqlCommandBuilder18.5 显示数据18.5.1 数据表格控件DataGridView18.5.2 控制DataGridView外观和行为18.6 数据集设计器和强类型数据集18.6.1 添加数据集18.6.2 添加查询18.7 小结第4篇 Web编程篇第19章 基本Web服务器控件19.1 文本控件19.1.1 Label控件19.1.2 TextBox控件19.1.3 HiddenField控件19.1.4 HyperLink控件19.2 按钮控件19.2.1 Button控件19.2.2 LinkButton控件19.2.3 ImageButton控件19.3 日历控件19.4 文件上传控件19.5 选择控件19.5.1 RadioButton控件19.5.2 CheckBox控件19.6 列表控件19.6.1 DropDownList控件19.6.2 ListBox控件19.6.3 BulletedList控件19.6.4 CheckBoxList控件19.7 小结第20章 高级Web控件20.1 验证控件20.1.1 验证控件简介20.1.2 RequiredFieldValidator控件20.1.3 RangeValidator控件20.1.4 CompareValidator控件20.1.5 RegularExpressionValidator控件20.1.6 ValidationSummary控件20.2 广告控件20.3 视图控件——TreeView20.4 向导控件——Wizard20.5 小结第21章 数据访问21.1 使用DataSource控件连接到数据源21.1.1 DataSource控件简介21.1.2 LinqDataSource控件21.1.3 SqlDataSource控件21.1.4 其他数据源控件21.2 数据绑定控件21.2.1 数据绑定控件简介21.2.2 GridView控件21.2.3 DetailsView控件21.2.4 FormView控件21.2.5 DataList控件21.2.6 Repeater控件21.2.7 ListView绑定数据控件21.2.8 DataPager控件21.3 小结第22章 母版页和主题22.1 用母版页设计网站统一布局22.1.1 认识母版页22.1.2 母版页的优点22.1.3 母版页的设计22.1.4 内容页的设计22.2 母版页高级应用22.2.1 母版页的嵌套22.2.2 以编程方式访问母版页22.3 主题和外观22.3.1 主题和外观概述22.3.2 创建主题和外观22.3.3 在程序中应用主题和外观22.3.4 以编程方式访问主题和外观22.4 小结第23章 状态管理23.1 状态管理概述23.2 视图状态23.2.1 视图状态概述23.2.2 保存视图状态的值23.2.3 从视图状态中读取值23.3 Cookie23.3.1 Cookie简介23.3.2 创建Cookie23.3.3 读取Cookie23.3.4 删除Cookie23.4 应用程序状态23.4.1 应用程序状态简介23.4.2 保存应用程序状态中的值23.4.3 读取应用程序状态的值23.5 会话状态23.5.1 会话状态简介23.5.2 保存会话状态的值23.5.3 读取会话状态的值23.6 小结第24章 用户控件和自定义控件24.1 用户控件概述24.2 创建和使用用户控件24.3 在网页中包含用户控件24.4 将Web窗体页转换为ASP.NET用户控件24.4.1 单文件网页转换为用户控件24.4.2 将代码隐藏网页转换为用户控件24.5 自定义控件概述24.6 创建自定义控件24.6.1 创建自定义控件的方法24.6.2 自定义分页控件24.7 用户控件和自定义控件的区别24.8 小结第25章 ASP.NET Ajax25.1 Ajax技术简介25.2 ScriptManager控件25.2.1 ScriptManager控件简介25.2.2 ScriptManager控件属性25.2.3 开发示例25.3 UpdatePanel控件25.3.1 UpdatePanel控件简介25.3.2 UpdatePanel控件属性25.3.3 开发示例25.3.4 UpdatePanel控件的使用技巧25.4 UpdateProgress控件25.4.1 UpdateProgress控件简介25.4.2 UpdateProgress控件的属性25.4.3 开发示例25.5 Timer控件25.5.1 Timer控件简介25.5.2 Timer控件的属性25.5.3 开发示例25.6 小结第5篇 最新技术篇第26章 C# 3.0新特性26.1 属性和构造函数26.1.1 自动实现属性26.1.2 在创建实例时为属性赋值26.2 隐式类型和匿名类型26.2.1 隐式类型26.2.2 隐式类型数组26.2.3 匿名类型26.3 扩展方法和Lambda表示式26.3.1 扩展方法26.3.2 Lambda表达式26.4 LINQ简介26.4.1 基本查询26.4.2 延迟执行26.4.3 排序26.4.4 分组26.5 小结第27章 WPF简介27.1 WPF概览27.1.1 独立应用程序27.1.2 浏览器应用XBAP27.2 标记和代码27.2.1 XAML标记语言27.2.2 后台代码27.3 绘图27.3.1 形状27.3.2 画刷27.3.3 坐标变换27.4 WPF控件概述27.4.1 按钮27.4.2 列表控件27.4.3 扩展控件27.5 布局27.5.1 画布Canvas27.5.2 表格Grid27.5.3 堆栈面板StackPanel27.5.4 停靠面板DockPanel27.6 小结第28章 WCF简介28.1 WCF概览28.1.1 创建服务28.1.2 使用服务28.1.3 创建WCF服务库28.2 WCF基本概念28.2.1 地址28.2.2 绑定28.2.3 协定28.2.4 终结点28.2.5 宿主28.3 基本WCF编程28.3.1 编码配置WCF服务28.3.2 在配置文件中配置WCF服务28.4 服务协定28.4.1 定义协定28.4.2 请求-答复协定28.4.3 单向协定28.4.4 双工协定28.5 小结第6篇 项目实战篇第29章 论坛系统29.1 数据库分析设计29.1.1 自动生成的配置数据库29.1.2 创建数据表29.1.3 设计表关系29.2 用户权限管理29.2.1 用户注册29.2.2 用户登录29.3 发表

留言主题29.3.1 设计发表留言界面29.3.2 实现发表留言功能29.4 浏览留言主题29.5 回复留言29.5.1 显示所有的回复29.5.2 添加回复29.5.3 使用新功能快速回复29.5.4 为“删除”按钮添加确认提示29.6 短消息管理29.6.1 发送短消息29.6.2 接收短消息29.6.3 显示短消息提示29.7 用户自定义界面风格功能29.7.1 启用ASP.NET的Profile配置29.7.2 实现个性化界面定制29.8 小结第30章 俄罗斯方块网络对战30.1 游戏简介30.1.1 游戏规则简介30.1.2 名词术语30.2 单元格的设计与实现30.2.1 设计TetrisCell类30.2.2 测试TetrisCell类30.3 方块的设计与实现30.3.1 方块和单元格坐标30.3.2 设计TetrisBlock类30.3.3 改进TetrisCell类30.3.4 方块旋转30.3.5 测试TetrisBlock类30.4 游戏地图的设计30.4.1 与游戏地图相关的类30.4.2 TetrisMap类功能分析30.4.3 单元格集合类CellCollection30.5 游戏画面绘制30.5.1 双缓冲技术30.5.2 绘图类TetrisDrawer基本功能30.5.3 局部刷新30.5.4 行闪烁30.5.5 游戏界面类TetrisUI30.5.6 改进TetrisBlock和TetrisCell类30.6 游戏地图的实现30.6.1 游戏地图类TetrisMap框架30.6.2 判断满行和消除行30.6.3 粘贴活动方块30.6.4 移动和旋转方块30.6.5 落下活动方块30.7 游戏面板30.7.1 界面设计30.7.2 TetrisGameBoard类的字段和属性30.7.3 游戏速度计算30.7.4 添加音效30.7.5 游戏设置窗体30.7.6 TetrisGameBoard完整代码30.7.7 测试游戏面板30.8 添加网络对战功能30.8.1 开源网络组件ALAZ.SystemEx.NetEx30.8.2 序列化30.8.3 随机数种子30.8.4 添加行30.8.5 连接设置窗体30.8.6 游戏命令30.8.7 游戏主窗体30.9 小结

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>